



## EDUKASI DAMPAK DARI MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE, TERHADAP AKHLAK SISWA DI SD INPRES KAPOPO

### EDUCATION ON THE IMPACT OF SOCIAL MEDIA AND ONLINE GAMES, ON STUDENTS' MORALS AT INPRES KAPOPO PRIMARY SCHOOL

Rukhayati<sup>1</sup>, Dirga<sup>2</sup>, Azmi<sup>3</sup>, Rahmat<sup>4</sup>, Ahmad<sup>5</sup>, Awil<sup>6</sup>, Abid<sup>7</sup>

1. Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia, Email: [rukhayatiumar@gmail.com](mailto:rukhayatiumar@gmail.com)
2. Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia, Email: [dirgafikran.co.id@gmail.com](mailto:dirgafikran.co.id@gmail.com)
3. Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia, Email: [ajiminl3613@gmail.com](mailto:ajiminl3613@gmail.com)
4. Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia, Email: [tunggengrahmat@gmail.com](mailto:tunggengrahmat@gmail.com)
5. Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia, Email: [andyahmad560@gmail.com](mailto:andyahmad560@gmail.com)
6. Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia, Email: [awilarghaputra223344@gmail.com](mailto:awilarghaputra223344@gmail.com)
7. Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia, Email: [abidrahmatullah70@gmail.com](mailto:abidrahmatullah70@gmail.com)

#### ARTICLE INFO

**Keywords:**

Education;  
 Campaigns;  
 Social Media;  
 Online Games;

#### ABSTRACT

*social media and online games have become commonplace in the world of students, some of the benefits that can be obtained if done appropriately and correctly are that students' enthusiasm for learning increases, so that the learning outcomes obtained by students also increase, apart from that, the negative impact is of course that students become lazy about studying, concentration becomes increasingly difficult, especially students will be lazy about going to school and this will have an impact on the learning outcomes obtained which will decrease. Likewise, what happens to students at SD Inpres Kapopo, if done excessively, students cannot control their emotions. This is characterized by feeling restless and irritable if you are not allowed to play, regardless of the circumstances around you. For this reason, support and assistance is needed, if something negative happens, the impact of excessive use of social media and online games. By combining educational approaches, campaigns and collaboration with the community, this service can provide real benefits for students, parents and educators at SD Inpres Kapopo*

#### INFO ARTIKEL

**Kata kunci:**

Edukasi ;  
 Kampanye;

#### ABSTRAK

Media sosial dan game online menjadi hal yang biasa dalam dunia siswa, beberapa manfaat yang diperoleh jika dilakukan dengan tepat dan benar adalah semangat belajar siswa meningkat, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga meningkat, selain itu dampak negatif tentu saja siswa menjadi malas belajar, konsentrasi semakin sulit, terlebih siswa akan malas ke sekolah dan hal ini berdampak pada hasil belajar yang diperoleh akan menurun. Demikian juga yang terjadi pada siswa SD Inpres Kapopo,

|                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Media Sosial;<br/><br/>Game Online;</p> | <p>jika dilakukan secara berlebihan maka siswa tidak dapat mengontrol emosi, hal ini ditandai dengan merasa gelisah dan mudah marah apabila tidak diijinkan bermain, tidak peduli dengan keadaan sekitar. Untuk itu perlunya dukungan dan pendampingan, apabila terjadi hal yang negatif, dampak dari penggunaan media sosial dan game online yang berlebihan. Dengan menggabungkan pendekatan edukasi, kampanye, dan kolaborasi dengan komunitas, pengabdian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi siswa, orang tua, dan pendidik di SD Inpres Kapopo</p> |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## PENDAHULUAN

Media sosial dan game online telah mengubah cara kita berinteraksi, menghabiskan waktu luang, dan mendekati aktivitas sehari-hari. Dari segi koneksi sosial ternyata media sosial dan game online memungkinkan adanya interaksi dengan orang lain, sehingga terbangun hubungan sosial yang kuat, dengan adanya media sosial dan game online juga menjadi alternatif hiburan bagi beberapa orang, (Astari Clara Sari dkk, 2018), hal ini dapat dilihat bahwa banyak orang menghabiskan waktu luang dengan bermain game online dan media sosial daripada aktivitas lainnya, dari segi pengeluaran finansial tentu saja memerlukan modal besar, sementara hal ini akan berdampak pada kesehatan mental dan mengganggu keseimbangan hidup, anak-anak siswa tentu menganggap bahwa media sosial dan game online sebagai bagian penting dari gaya hidup, dimana dapat mempengaruhi cara para siswa dalam berinteraksi, belajar dan bersosialisasi (Muhamad Gofar, 2023).

Dampak media sosial dan game online dalam perspektif sosiologi sangat relevan, dimana akan memunculkan egosentris dan individualisme (Nur mega Rezkiana dkk, 2023), di beberapa siswa pada SD Inpres Kapopo, ketika diperhadapkan pada permainan game online dan media sosial, ternyata lebih cenderung memfokuskan perhatian pada diri sendiri dan kebutuhan pribadi, mereka mengabaikan interaksi sosial didunia nyata karena lebih tertarik dengan aktivitas didunia maya. Siswa tersebut menganggap bahwa dunia maya sebagai kehidupan mereka, dan siswa tersebut berinteraksi terbatas pada sesama siswa yang memiliki media sosial dan tergabung dalam komunitas game online walaupun bukan komunitas yang beranggotakan banyak orang, fokus yang berlebihan atas media sosial dan game online ini dapat mengganggu belajar, interaksi dengan sesama siswa, partisipasi dalam kegiatan sosial dan tentu saja pada akhlak dari siswa (Dwi Isri, 2017).



Gambar 1

Sosialisasi kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Tim Pengabdi terkait edukasi media sosial dan game online bagi siswa yang dihadiri oleh beberapa orang tua siswa SD Inpres kapopo

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdi dari Universitas Muhammadiyah Palu, dengan tujuan untuk memberikan kontribusi dan manfaat kepada siswa dan orang tua siswa SD Inpres Kapopo, melalui pendekatan edukasi, kampanye, dan kolaborasi dengan komunitas.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai solusi Problematika motivasi belajar dan dampaknya pada akhlak pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu media sosial dan game online yang berkembang (Dina Mayadiana dkk, 2023). Asumsi yang ada motivasi belajar serta akhlak dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik, baik pelajar sekolah dasar. Status yang ada tidak banyak menimbulkan perbedaan akan akhlak siswa, hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan pentingnya akhlak serta motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing masing individu. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang (R.R. Mardiana Yulianti dkk, 2020). Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya media sosial serta game online membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu media sosial dan game online menurunkan motivasi belajar terlebih lagi akhlak siswa, termasuk siswa SD Inpres kapopo.

Edukasi Dampak dari Media Sosial dan Game Online, terhadap akhlak Siswa di SD Inpres Kapopo, adalah salah satu bentuk dari pengabdian masyarakat yang berfokus pada upaya yang dilakukan untuk mengedukasi siswa SD Inpres Kapopo terhadap dampak dari media sosial dan game online, dimana tidak saja mengedukasi siswa tetapi juga orang tua siswa agar dapat mengontrol para siswa jika berada dirumah, kegiatan ini juga sebagai upaya untuk meningkatkan akhlak siswa dan motivasi belajar tidak menjadi rendah.

Penggunaan media sosial dan game online dapat memengaruhi akhlak siswa. Oleh karena itu, perlu ada pendekatan edukatif yang memperhatikan penggunaan teknologi ini agar siswa tetap memperlihatkan perilaku yang baik dan etis. **Pendidikan dan kesadaran** tentang penggunaan media sosial dan game online sangat penting untuk membentuk akhlak siswa (Firman Alauddin dkk, 2023). Edukasi yang tepat dapat membantu siswa memahami dampak positif dan negatif dari teknologi ini serta mengambil keputusan yang bijaksana dalam penggunaannya (Heru Baskoro dkk, 2023)

## **METODE PELAKSANAAN**

Sebagai bagian dari pengabdian masyarakat, kita dapat merancang program edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa, orang tua, dan pendidik tentang dampak penggunaan media sosial dan game online terhadap akhlak (Alisha Putri Najla dkk, 2022). Berikut adalah beberapa langkah yang diambil:

### **1. Penyuluhan dan Workshop:**

Mengadakan sesi penyuluhan dan workshop di SD Inpres Kapopo untuk siswa, orang tua, dan guru. Kegiatan ini dilaksanakan pada pagi bertempat di SD Inpres Kapopo dengan melibatkan siswa, guru dan mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palu, dan malam hari dengan melibatkan orang tua siswa, tokoh masyarakat, adapun materi yang dibahas meliputi:

- a. **Dampak Positif dan Negatif:** Edukasi tentang manfaat dan risiko penggunaan media sosial dan game online.
  - b. **Etika Bermedia Sosial:** Bagaimana berinteraksi secara positif dan menghormati orang lain di platform media sosial.
  - c. **Pengelolaan Waktu:** Pentingnya mengatur waktu penggunaan media sosial dan game online agar tidak mengganggu aktivitas sehari-hari.
  - d. **Konten yang Dapat Merusak Akhlak:** Mengenali konten yang tidak sesuai dan berpotensi merusak nilai-nilai moral.
2. **Pelatihan Orang Tua dan Guru:** Mengadakan pelatihan khusus untuk orang tua dan guru. Membahas strategi pengelolaan penggunaan media sosial dan game online oleh anak-anak. Memberikan tips tentang pengawasan dan komunikasi terbuka dengan anak-anak terkait penggunaan teknologi.
  3. **Kolaborasi dengan Komunitas Lokal:** Melibatkan komunitas lokal, termasuk tokoh agama dan pemuda, dalam mendukung edukasi ini. Mengadakan diskusi dan forum terbuka tentang dampak media sosial dan game online pada akhlak siswa.
  4. **Evaluasi dan Tindak Lanjut:** Melakukan evaluasi secara berkala untuk mengukur efektivitas program edukasi. Berdasarkan hasil evaluasi, melakukan tindak lanjut seperti penyempurnaan materi atau peningkatan partisipasi.



Gambar 2

Upaya pengenalan berbagai jenis permainan dialam terbuka kepada siswa SD Inpres kapopo. Kegiatan ini bertujuan untuk memperluas wawasan siswa tentang berbagai bentuk hiburan dan

aktivitas di luar dunia maya. Dengan mengenalkan permainan di alam terbuka, siswa dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan sosial, dan menghargai lingkungan sekitar.

## **PEMBAHASAN**

Hasil dari kegiatan workshop Edukasi Dampak Dari Media Sosial dan Game Online, Terhadap Akhlak Siswa di SD Inpres Kapopo, adalah terciptanya kesadaran dari siswa, maupun orang tua, adalah langkah positif dalam menghadapi tantangan era digital. Meskipun tidak semua orang dapat sepenuhnya memahami dampak media sosial dan game online, kesadaran adalah langkah awal yang penting. Berikut beberapa hal yang dapat diambil dari hasil workshop:

### **1. Kesadaran Siswa**

Siswa mungkin tidak sepenuhnya memahami dampak negatif dari penggunaan media sosial dan game online, tetapi kesadaran tentang risiko adalah langkah pertama untuk mengurangi potensi dampak buruk. Dengan kesadaran, siswa dapat lebih berhati-hati dalam berinteraksi di media sosial dan memahami pentingnya etika dalam berkomunikasi daring.

### **2. Peran Orang Tua**

Orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi penggunaan media sosial dan game online oleh anak-anak mereka. Kesadaran orang tua tentang risiko membantu mereka memberikan arahan yang tepat. Workshop ini juga dapat memberikan edukasi kepada orang tua tentang bagaimana mendampingi anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi dengan bijaksana.

### **3. Kerjasama Sekolah dan Komunitas**

Workshop semacam ini memperkuat kerjasama antara sekolah, orang tua, dan komunitas dalam mengedukasi siswa tentang dampak teknologi. Ini adalah langkah positif menuju lingkungan yang lebih aman dan etis.

## **SIMPULAN**

1. Kegiatan edukasi ini berhasil meningkatkan kesadaran siswa dan orang tua tentang dampak penggunaan media sosial dan game online terhadap akhlak. Meskipun tidak semua orang dapat sepenuhnya memahaminya, kesadaran adalah langkah awal yang penting.

2. Orang tua memiliki peran krusial dalam mengawasi dan mendampingi anak-anak dalam menggunakan teknologi. Edukasi ini membantu orang tua memahami risiko dan manfaat penggunaan media sosial dan game online.
3. Pendidikan tentang dampak teknologi harus berkelanjutan. Dengan terus mengedukasi siswa dan orang tua, kita dapat menciptakan generasi yang lebih bijaksana dan bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial dan bermain game online.

## References

Astari Clara Sari, Rini Hartina, Reski Awalia, Hana Irianti, Nurul Ainun, Komunikasi dan Media Sosial, See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/329998890> KOMUNIKASI DAN MEDIA SOSIAL Preprint · December 2018.

Alisha Putri Najla, Nadia Virdha Izzati, Desi Oktafiani, Arita Marini, DIGITAL STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER SISWA SD PADA KURIKULUM “MERDEKA BELAJAR”, Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora Vol.2, No.2 Desember 2022, Hal. 413-424.

Dina Mayadiana Suwarma, Misbahul Munir, Desna Ayu Wijayanti, Mauritz Pandapotan Marpaung, Pius Weraman, I Putu Agus Dharma Hita, PENDAMPINGAN BELAJAR SISWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CALISTUNG DAN MOTIVASI BELAJAR, Community Development Journal Vol.4, No.2 Juni 2023, Hal. 1234-1239.

Dwi Istri, HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DAN KETERAMPILAN SOSIAL DENGAN KECANDUAN INTERNET PADA SISWA SMK, Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi, ISBN: 978-602-361-068-6, Hal. 101-109.

Firman Alauddin, Wasehudin, Zikri Alwi Haetami, PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH MASYARIQUL ANWAR CARINGIN, TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan Islam Volume 11, Nomor 1, Juni 2023, Halaman 65-84 p-ISSN: 2303-1891; e-ISSN: 2549-2926.

Muhamad Gofar, Dampak Game Online terhadap Kesehatan Mental Generasi Z, Gunung Djati Conference Series, Volume 19 (2023) CISS 4th: Islamic Studies Across Different Perspective: Trends, Challenges and Innovation ISSN: 2774-6585 Website: <https://conferences.uinsgd.ac.id/gdcs> .

Heru Baskoro, Ahmad Qoni Dewantoro, Sukaris, Penyuluhan Literasi Uang Digital Bagi Siswa SMA Digital Money Literacy Counseling for High School Students, Jurnal Pengabdian Manajemen Volume 03. No. 01 Tahun 2023 P-ISSN : 2808-2400 <http://dx.doi.org/10.30587/jpmanajemen.v3i01.5947> E-ISSN : 2808-0076, Hal. 26-32.

Nur Mega Rezkiana, Darman Manda, Andi Octamaya Tenri Awaru, Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Mata Pelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Bosowa School Makassar,

ISSN: 2614-6754 (print) ISSN: 2614-3097(online) Halaman 23941-23954 Volume 7  
Nomor 3 Tahun 2023.

R.R. Mardiana Yulianti, Imam Syatoto, Suroto, Endang Suprapti, Risza Putri Elburdah,  
PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MTS MATLAUL  
ANWAR, Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdi Untuk Negeri, P-ISSN :  
2621-7155 E-ISSN : 2621-7147, Vol. 3, No. 1, Juli 2020, Hal. 62-67.